

BURST

~FIGHTER'S GATE~

MMA 公式試合ルール

本ルールはBURSTアマチュア大会における公式競技規定です。選手、保護者、指導者の皆さまには安全第一のもと、公平かつ円滑な大会運営にご協力をお願いいたします。

出場資格

- 主催者が定めた所定の申込書を提出し、参加が承認された者
- 心身ともに健康な者※未成年者は保護者の同意書が必要
- 大会規定の服装・装備を準備でき、安全面に問題のない者
- 主催者およびレフェリーの指示に従う意思を持つ者

第1章 クラスとマッチメイク・契約体重

【一般男女】

BURST ~FIGHTER'S GATE~ MMA公式試合（以下「本大会」）では、以下の体重階級制度に基づき試合を行う。ただし、対戦選手双方および主催者の合意があれば、契約体重での試合も可能とする。

■ 階級一覧（契約体重制度に準ずる）

1. アトム級	:	47.6kg以下（女子のみ）
2. ストロー級	:	52.2kg以下
3. フライ級	:	56.7kg以下
4. バンタム級	:	61.2kg以下
5. フェザー級	:	65.8kg以下
6. ライト級	:	70.3kg以下
7. ウェルター級	:	77.1kg以下
8. ミドル級	:	83.9kg以下
9. ライトヘビー級	:	93.0kg以下
10. 無差別級	:	体重制限なし（双方合意の上）

■ クラス

オープンクラス：制限・・・グラウンドでのあらゆる顔面への打撃（顔面以外への打撃は可能）

【ジュニア】（小・中学生男女）

本大会は、体重別の階級制を設けない。

対戦カードは、選手の競技レベル、スポーツ歴、年齢、体重、性別などを総合的に考慮し、主催者が最終的に決定する。

そのため、対戦相手が必ずしも同じ体重帯や同年齢であるとは限らない。

■ クラスオープンクラス：制限）・・・スタンドでの顔面へのパンチ全般、およびグラウンドでのあらゆる打撃

第2章 試合エリア

本大会の試合は、BURSTが認可したリング、ケージ、または主催者が指定する施設・場所にて実施される。

第3章 グローブ・バンテージ・装備品の規定

- 1 選手は、主催者が用意したオープンフィンガーグローブを着用しなければならない。
- 2 バンテージ・テーピングの使用は選手の任意とするが、検査員のチェックおよびサインが必要である。
 - (1) 拳の前面部(ナックルパート)や拳骨部分へのテーピングは禁止する。
ただし、指と指の間に細く切ったテープを通すことは認められる。
 - (2) 内部に異物(芯、紙縫り等)を巻き込んでではない。
 - (3) 拳骨の形状が確認できない厚さでの巻きは禁止。
 - (4) 肘・膝の先端をバンテージやテーピングで覆うことは禁止。
 - (5) ハンドラップに使用できるバンテージ・テーピングの仕様は以下とする:
 - バンテージ: 白色、柔らかいガーゼ製または布製
幅: 約5cm(2インチ)以下、長さ: 約7m(15ヤード)以下
使用量: 片手1ロールまで
 - マジックテープ式の簡易バンテージを使用可とする。但し、グローブのような形状のもののは不可。
 - テーピング: 白色アスレチックタイプ
幅: 約3.8cm(1.5インチ)以下、長さ: 約13.7m(15ヤード)以下
使用量: 片手1ロールまで
- 3 グローブを着用する前には、必ず検査員によるグローブチェックを受け、着用後に封印テープへのサインを受けること。一度封印された後は、試合終了までグローブを外してはならない。

第4章 服装・防具

1 選手上半身について

- 一般男子選手は裸とする。
- 一般女子選手は体にフィットしたTシャツ・ラッシュガード・試合用コスチュームのいずれかを着用する。
- ジュニア選手男女については、体にフィットしたサイズのTシャツ、もしくは半袖のラッシュガードを着用すること。

2 選手下半身について

選手は、以下の条件を満たすショートスパッツ、MMAショーツ、バーリトウッドショーツ、キックボクシングショーツ等を着用すること。

※ショーツの下にショートスパッツを履く場合は、ショーツの丈を超えてはならない。

【着用条件】

- ア. 金属・プラスチック部品が使用されていないこと
 - イ. 着用時にずれ防止の加工がされていること
 - ウ. 外側にポケットや紐が付いていないこと
 - エ. 膝上丈であること
 - オ. 清潔で破損がないこと
 - カ. その他、検査員が競技上支障なしと認めたもの
- ※ただし、女子選手に限りロングスパッツの着用を許可する。

3 全選手は / マウスピース / ファウルカップ / ニーガード / スネサポーター / を必ず自身で用意・着用すること。

※スネサポーター/ニーガードはすべて、パディング(緩衝材)が施された布製であり、マジックテープやバンドの付いていない仕様でなければならない。

4 試合に際して、布製またはネオプレーン製のサポーター(膝サポーター・アンクル)は選手の任意で着用することができる。ルールミーティングの際に検査員のチェックを受けること。

5 以下の装備・着用は禁止する。

- 道着、シューズの着用
- 緩衝材の入った膝サポーター・アンクルの着用
- サポーター着用は下肢(膝、足首)のみに限定

6 選手は、顔・髪を含め、身体のいかなる部分にも次のような物質を塗布・使用してはならない： オイル、ワセリン、グリース、痛み止め、マッサージ用クリーム、滑り止め等

7 女子選手は、アブドメンガードおよびチェストガード／胸部パッドを着用することができる。

8 ヘッドギア・ニーパット・スネサポーターの着用については全てのクラスで着用必須。 ヘッドギアについては主催者が用意したものを着用すること。

第5章 計量

【共通】

- 1 契約体重が設定されている選手は、主催者が指定した日時・場所に出頭し、検査員立ち会いのもと計量を行うこと。正当な理由なく遅刻または不出頭の場合、失格となる。
- 2 計量の結果、契約体重に達していない場合は、1時間以内の猶予が与えられ、再計量を何度でも実施可能とする。
- 3 再計量の結果も契約体重に達しない場合、選手は失格とし、契約書に定められた罰則を適用する。
相手選手が試合を拒否した場合試合は行われず。相手選手には参加料金の返金が行われる。オーバーした選手の参加費は没収となる。
※ただし、対戦相手が出場に同意した場合は、試合は成立とし、試合に出場しなければならない。
- 4 前項ただし書により試合が実施された場合：
 - 計量合格選手が勝利した場合は公式記録とする。
 - 計量合格選手が敗北または引き分けた場合は「ノーコンテスト(無効試合)」とする。

【一般男女】

選手の体重は、契約書記載の階級に記載された体重と合致していなければならない。

【ジュニア】

試合当日参考計量を行う。

- 1 計量時の体重が、自身が申告した出場体重にほぼ合致していること。
- 2 その申告体重から著しく異なる体重(+ 5%以上)だった場合試合出場の権利を失うことがある。
- 3 申請体重をオーバーし、再計量の結果も契約体重に達しない場合
 - ①相手選手が試合を承諾した場合試合に出場しなければならない。その場合相手の選手が勝利したときのみ公式記録とし、オーバーした選手が勝利、もしくは引き分けだった場合ノーコンテストとする。
 - ②相手選手が試合を拒否した場合試合は行われず。相手選手には参加料金の返金が行われる。オーバーした選手の参加費は没収となる。

第6章 試合時間

【一般男女】

試合時間は1ラウンド3分 × 2ラウンド制とする。

- 1.各ラウンドの間には、1分間のインターバル(休憩時間)を設ける。
- 2.第2ラウンド終了時点で引き分け(ドロー)となった 場合でも、延長戦は行わない。

【ジュニア】

試合時間は3分 × 1ラウンド制とする。

ラウンド終了時点で引き分け(ドロー)となった場合でも、延長戦は行わない。

第7章 セCOND

- 1 試合中のセCondは最大2名までセCondの登録が可能とする。
- 2 セCondは、以下の行為を遵守しなければならない:
 - (1)ラウンド中の行動制限
 - セCondは自コーナーの椅子に着席しなければならない。
 - 競技場内に立ち入ったり、ロープ・金網・柵など試合場を構成する部位に触れてはならない。
 - ラウンド中、選手に直接接触してはならない。
 - 試合中、競技場およびその周辺(エプロンなど)に物を置いてはならない。
 - (2)言動の制限
 - 相手選手やレフェリーへの罵倒、侮辱、暴力的行為は禁止する。
 - (3)インターバル中
 - 選手に与えられるのは水のみとし、周囲を過度に濡らしてはならない。
 - 用具の細工、薬品の塗布などは禁止

上記のルールに違反した場合、レフェリーは以下の処置を行うことができる:

- 1回目の違反:注意
- 2回目の違反:セCondの退場を命じる
- なお、レフェリーの判断により、違反したセCondが付いている選手に対して反則として罰則を課することができる。

※特に、ラウンド中にセCondが選手に直接接触した場合は、レフェリーは直ちに退場処分を行い、また当該選手に反則罰則を与えることがある。

第8章 勝敗の決定方法

1 判定機関

試合の審判は、レフェリー1名・ジャッジ3名によって行う。

2 10ポイント・マスト・システムが採点の標準になる。

10ポイント・マスト・システムの下では、そのラウンドの勝者に10点が与えられ、敗者には9点あるいはそれ以下の点数が与えられる(まれに10-10となるイーブンのラウンドを除く)。判定においては、効果的な打撃、効果的なグラップリング、効果的な積極性、およびファイティング・エリア・コントロールを評価する。

効果的な打撃／グラップリングを、各ラウンドにおける評価の第一優先順位とする。

効果的な積極性は、効果的な打撃／グラップリングが同等な場合の評価に用いられ、ファイティング・エリア・コントロールは、他の基準が同等である場合に限り考慮される。

なお、反則によりイエローカードが提示された場合、提示された選手は、イエローカード1枚につき、そのラウンド1点の減点とする。

3 勝敗の決定方法

以下のいずれかによって勝敗を決定する。

(1) ノックアウト(KO)

打撃によるダメージで試合続行が不可能となった場合。

(2) テクニカルノックアウト(TKO)

レフェリーストップ: 試合続行が不可能・危険とレフェリーが判断した場合。

セコンドのタオル投入: セコンドがタオルを投入した時点でその選手の敗北。

-ドクターストップ: ドクターが続行不可と判断した場合。

※以下の通り勝敗を定める:

- 正当な攻撃 or 自己負傷 → 負傷選手が敗者
- 両者同時に負傷(正当な攻撃による) → 引き分け

(3) タップアウト(TO)

選手がマットまたは相手の体を2回以上叩く、もしくは口頭でギブアップを宣言した場合、その選手を敗者とする。

(4) 反則失格

以下のいずれかに該当する場合、選手は失格となる。

1ラウンド内で3度目の反則(注意→警告→失格の流れ)

悪質な反則行為(回数にかかわらず即レッドカード)

反則により相手選手の試合続行が不可能になった場合

装備品の破損(マウスピース、ファウルカップ、スパッツ等)により試合続行ができなくなった場合

(5) 判定

試合時間内に勝敗がつかなかった場合。

偶発的な事故で(ローブロー等)試合の続行が不可能になった場合。

(6)ノーコンテスト(無効試合)

以下の場合試合を「ノーコンテスト」とする。

- ・双方に不正があった場合
- ・第三者の介入等により試合の公平性が損なわれた場合

【一般/ジュニア共通】

1Rの途中であってもその時点までの攻防をジャッジし、勝敗を決定する。

- ・ローブローによる中断:リングドクターが許可すれば、最大1分間の回復時間が与えられる。

(7)引き分け

- ・両選手がほぼ同時にノックアウトされたとレフェリーが判断した場合は、引き分けとする。

第10章 レフェリー

1 レフェリーは、本ルールに基づき、試合中の競技場内において試合の管理・進行・指揮・裁定を行う全権を有する。

-本ルールに明記されていない事案に関しても、レフェリーの判断によって試合運営上の決定を下すことができる。

-選手およびセコンドは、レフェリーのすべての判断・指示・裁定に従わなければならない。

2 レフェリーは、反則行為に対して以下のカードを提示する権限を持つ:

- 1回目の反則行為:注意 → イエローカード提示
- 2回目の反則行為:警告 → イエローカード提示
- 3回目の反則行為:反則失格 → レッドカード提示

3 ただし、悪質な反則行為があったと認められた場合には、反則の回数に関係なく、即座にレッドカードを提示し、失格処分を下すことができる。

4 以下のような状況において、レフェリーは試合の一時中断および再開方法を判断する:

・ロープ際や柵付近で選手が落下しそうな場合、または攻防に支障がある場合

→ ブレイクを宣告し、両者をスタンドポジションで中央に戻して再開させる。

・ただし、寝技などで明確にポジションが確定しているとレフェリーが判断した場合は、

→ 「ドントムーブ(※そのまま動かさず中央に移動)」とし、その状態から再開する。

5 いかなる状況でも、攻防が膠着している(動きがない)とレフェリーが判断した場合は、

→ ブレイクを宣告し、両者スタンドポジションから再開させる。

6 選手が負傷した場合、レフェリーは試合を中断してドクターの診断を要請することができる。

- 診断は、ニュートラルコーナーで行われ、レフェリーが立ち会う。

- この間、セコンドは介入してはならない。

- 診断対象でない選手は、反対側のニュートラルコーナーで待機する。

第11章 試合運営と裁定

- 1 ジャッジは、試合中、指定のジャッジ席に着席し、両選手の攻防を中立かつ公平な立場で評価する義務を負う。
 - 2 また、試合中にレフェリーが見逃した可能性のあるファウルや、敗北の意思表示(タップアウトなど)があった場合、ジャッジはそれをレフェリーに指摘することができる。
-

第12章 検査員

検査員は、以下の業務を中立・公平に遂行するものとする。

1 計量への立ち会い

主催者の指定した会場と時間にて選手の計量に立ち会い、体重が契約通りかどうかを確認し、主催者および選手本人にその結果を通告する。

2 装備品チェック(ルールミーティング時)

ルールミーティングにて、選手が使用予定の装備品が本ルールに適合しているか確認する。3
グローブチェック

選手がグローブを着用する直前にチェックを行を行う。

4 バンテージ・テーピング確認

選手がバンテージまたはテーピングを使用している場合は、グローブを装着する前にチェックを行う。

第13章 審判員

審判員は、選手が競技場に上がる前に、その服装および装備品が本ルールに適合しているかどうかを確認する役割を担う。

第14章 ドクター

- 1 ドクターは、試合中に選手が負傷した際、負傷箇所の診断を行い、試合続行の可否を判断した上でレフェリーに通告する責任を負う。
 - 2 また、試合中であっても、ドクターが「このまま試合を続行することは危険である」と判断した場合には、競技場にタオルを投入することにより、試合を中止させる権限を有する。
-

第15章 反則

1 ポジションの定義

反則行為に関しては、以下の3つのポジションに分類して判断される。

(1) スタートポジション

試合開始時やレフェリーが「ブレイク」をコールした後などの状態。

(2) グラウンドポジション 足の裏以外の体の部位(指を除く)が床に着いたポジション
(グラウンドポジションであるためには、手の掌／手首／拳、
またはその他のからだの部位が床に着いていなければならない)。

【参考1】グラウンドポジションになる場合

- i) どちらか一方でも膝が床に着いている。
- ii) 背中や尻が床に着いている。
- iii) どちらか一方でも肘が床に着いている。
- iv) 両足とどちらか一方でも手の掌／手首／拳が床に着いている。

【参考2】グラウンドポジションにならない場合

- i) 両足と片手の指先が床に着いている。
- ii) 両足と両手の指先が床に着いている。(掌／手首／拳まで接地しなければグラウンドポジションとは見なされない)。

(3) スタンドポジション

グラウンドポジションではないあらゆるポジション。

2. 反則行為一覧(全40項目)

以下の行為は、すべて反則とみなされ、犯した場合審判の裁量によりペナルティの対象となる。

【一般男女・反則行為】

- (1) 頭突き
- (2) 肘打ち
- (3) 目潰し
- (4) 噛み付く
- (5) 相手に唾を吐く
- (6) 髪を引っ張る
- (7) フィッシュフッキング
- (8) 股間へのあらゆる攻撃
- (9) 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる
- (10) 小さな関節(手足の指)を巧みに操る攻撃(smalljointmanipulation)
- (11) 膝による頭部への一切の攻撃
- (12) 脊椎や後頭部への打撃攻撃
- (13) 喉へのあらゆる打撃、気管を掴む行為
- (14) 相手の顔や目に向けて広げた指を向ける行為
- (15) 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
- (16) グラウンドポジションの相手の頭部への一切の打撃攻撃
- (17) フェンスや試合場を構成する部位を掴む
- (18) 相手のコスチュームやグローブを掴む
- (19) 試合場内で口汚い言葉を吐く
- (20) 相手の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的行為
- (21) ブレイク中の相手への攻撃
- (22) レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
- (23) ラウンド終了の合図が鳴らされたあとでの相手への攻撃
- (24) 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢(意図的または継続してマウスピースを落としたり、怪我のふりをするなど)
- (25) 試合場外に相手を投げる
- (26) 審判員の指示を著しく無視する
- (27) 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す(いわゆるスパイクング)及びバスター
- (28) 審判員から塗布されるワセリン以外の塗布物を塗布する行為
- (29) 試合前に審判員によるチェックを受けていないテーピングや競技用具の着用
- (30) 審判員に対する虚偽のアピール、言動
- (31) 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為
- (32) ヒールホールドの使用

【ジュニア・反則行為】

- (1) 頭突き
- (2) 目潰し
- (3) 噛み付く
- (4) 相手に唾を吐く
- (5) 髪を引っ張る
- (6) フィッシュフッキング
- (7) 股間へのあらゆる攻撃
- (8) 相手の体の開口部や傷口、裂傷部に指を入れる
- (9) 小さな関節(手足の指)を巧みに操る攻撃(smalljointmanipulation)
- (10) 怪我を誘発する投技、飛びつき技の禁止(飛びつきガード、かにばさみ、かわず掛け等)
- (11) 脊椎や後頭部への打撃攻撃
- (12) 喉へのあらゆる打撃、気管を掴む行為
- (13) 相手の顔や目に向けて広げた指を向ける行為
- (14) 皮膚を掴む、つまむ、ひねる
- (15) 一方もしくは双方がグラウンド状態の時、両者のあらゆる打撃
- (16) スタンド状態での足の甲、脛以外による全ての頭部への打撃
- (17) 全ての肘・膝による打撃攻撃
- (18) 試合場を構成する部位を掴む
- (19) 相手のコスチュームやグローブを掴む
- (20) 試合場内で口汚い言葉を吐く
- (21) 相手の負傷の原因となるようなあらゆる非スポーツマン的行為
- (22) ブレイク中の相手への攻撃
- (23) レフェリーのチェックを受けている最中の相手への攻撃
- (24) アキレス腱固め、膝十字固め以外の足関節技
- (25) 相手との接触を避けるあらゆる消極的な姿勢(意図的または継続してマウスピースを落としたり、怪我のふりをする事など)
- (26) 試合場外に相手を投げる
- (27) 審判員の指示を著しく無視する
- (28) 相手の頭や首をキャンバスに突き刺す(いわゆるスパイクイング)
- (29) 手首や頸椎、脊椎に著しくストレスを与えると判断される行為。
(三角絞めの際に頭部をひく行為、フロントチョーク、フェイスロック、カンオープンナー、ツイスター等)
- (30) 試合前に審判員によるチェックを受けていないテーピングや競技用具の着用
- (31) 審判員に対する虚偽のアピール、言動
- (32) 試合用コスチューム、マウスピース、ファウルカップ等の競技用具を破損し、試合続行を不可能にする行為
- (33) 手首への関節技
- (34) 一方、もしくは双方がスタンド状態の際に前方へ飛びつく引き込み
- (35) 相手に触れずにそのまま寝転がりガードポジションを取る行為
- (36) 立ち関節技や体重を浴びせての関節技
- (37) 下からのスweepのためのオモプラッタ以外の足によるアームロック
- (38) 体を浴びせて投げる大外刈りの禁止を追加
- (39) グラウンド状態の相手を持ち上げる行為(その状態を維持した場合にはブレイクとし、スタンドから再開とする)
- (40) 前腕、スネを押し当てて圧迫する絞め技の禁止を追加

第16章 雑則(その他の定め)

- 1 選手・セコンドは、レフェリーの裁定に対して異議申し立てを行うことはできない。また、競技場内外での直接抗議行為は禁止とし、これを行った場合、今後の出場停止など厳重な処分の対象となる。
- 2 本ルールに明記されていない事象については、審判団の協議により決定されるものとする。